NUEVA

TROLL

nº3

Hombres Bestia en Mordheim

Encuesta a nuestros clientes

Orcos y Goblins

Mercenarios

Merchandising

UNA PUBLICACION
GAMES WORKSHOP

EDITORIAL

BUENOS DÍAS, GAMES WORKSHOP ESTALIA...

Justo después del Imperio, ¿qué otra cosa podíamos sacar aparte de los pielesverdes? (y creo que oigo los pisotones de los Enanos corriendo detrás de ellos...).

¡¡Novedades, miniaturas descatalogadas, ofertas... Venta Directa tan a punto como siempre!!

¡¡La campaña sigue adelante: los valientes soldados imperiales de Fuerte Magnus se mantuvieron firmes durante una media de seis turnos!! ¡Así se hace chicos! Pero las cosas pintan peor que nunca, comprobadlo dentro de la Troll.

¡¡Gracias por vuestra dedicación y no dejéis de jugar!!

Más sangre en Mordheim: ahora que los HOMBRES BESTIA EMPIEZAN SU CAMPAÑA, ¿quién será tan estúpido como para enfrentarse a los Retoños del Caos?

Os recuerdo que **TODAS LAS REGLAS SON OFICIALES** y están sacadas del Heraldo de Mordheim, igual que ocurrió con los Bretonianos y los Orcos y Goblins cuando, en su día, se publicaron.

¡Hay tantas cosas que deciros y tan poco espacio! Orkimedes todavía se está recuperando del último mes... Pero tranquilos, que volverá en diciembre, ¡¡así que estad atentos!!

Acaban de llegar los ejércitos Mercenarios de Tilea, totalmente adaptados a la nueva edición de Warhammer, que encontraréis GRATIS sólo en este número de la White Dwarf.

Y acerca de las miniaturas... ¡en Venta Directa, por supuesto!

Llaveros de la Inquisición, la insignia de los Ángeles Sangrientos, el cáliz sangriento de Khorne ¡¡y mucho más!! Los tesoros más grandes nunca vistos en la guarida del troll. Bueno, perdí un esclavo en un derrumbamiento mientras recuperaba los tesoros; pero bueno, ¡¡quien algo quiere, algo le cuesta!!

Por último, pero no por ello menos importante, respondemos a vuestras dudas, mejoramos nuestro servicio y os ofrecemos la oportunidad de ganar una caja de 3.195 Pta a vuestra elección ¡y sin gastos de envío!

Bueno, nos vemos de nuevo en diciembre. ¡¡Estad atentos a los nuevos horarios de Navidades!!

¡¡Y para aquellos de vosotros que vengáis, nos veremos en el GAMES DAY con cantidad de OFERTAS ESPECIALES y MINIATURAS DESCATALOGADAS!!

Akxel

Akxel, Señor de los Esclavos

TABLERO DE CONTACTOZ

DISFRUTA AL MAXIMO CON NUESTRO HOBBY HACIENDO NUEVOS AMIGOS QUE, AL IGUAL QUE TU, QUIEREN PASARLO BIEN JUGANDO CON GENTE SIMPATICA Y AFICIONADA AL JUEGO. ¡¡ENVIA LOS DATOS DE TU DESAFIO A VENTA DIRECTA Y UNETE A LA LISTA!!

Desafío: Warhammer 40,000
e-mail: antoniobeltran@wanadoo.es
Nombre: Antonio Beltrán Fernández
Localidad: Barcelona
Edad: 23
Ejército: Marines Espaciales de Nurgle

Desafío: Aquellos que osen maldecir al Emperador serán castigados
e-mail: andaquita@yahoo.es
Nombre: Carlos López Pérez
Localidad: Madrid
Edad: 14
Ejército: Marines Espaciales Ángeles Sangrientos

Desafío: Warhammer 40,000
e-mail: Cypherendas@terra.es
Nombre: Jorge Macías (Cypher)
Localidad: Oviedo (Asturias)
Edad: 17
Ejército: Marines, Eldars, Orkos

Desafío: Warhammer y Warhammer 40,000
e-mail: Watoo@wanadoo.es
Nombre: Diego Vivo Pozo
Localidad: Ceuta
Edad: 25
Ejército: Orcos, Bretonianos, Hombres Lagarto y Eldars Oscuros

Desafío: Para Generales de Warhammer y Jefes de Mordheim
e-mail: chalten@ciudad.com.ar/chalten@velocom.com.ar
Nombre: Alejandro Ochoa (y los bandoleros de Palermheim)
Localidad: Madrid
Edad: 28 (los otros dos bandoleros más o menos igual)
Ejército: No Muertos, Caos, Enanos y Elfos Silvanos. Para Mordheim: No Muertos, Enanos, Cazadores de Brujas, Skavens

MERCENARIOS

La lista de ejército que aparece en el suplemento Mercenarios incluido en este número de la revista White Dwarf es OFICIAL y permite que los jugadores veteranos puedan jugar con su ejército de siempre con sólo hacer unos pequeños cambios. En próximas White Dwarf publicaremos las reglas especiales de diversos regimientos de mercenarios y personajes especiales.

Esta lista de ejército, muy flexible y compacta, os permitirá organizar un ejército formidable utilizando tanto miniaturas de mercenarios como muchas otras tropas de otros ejércitos, como el de los Enanos. Echad una ojeada a la variedad de miniaturas disponible: hay muchos tesoros que ganarse, así que reunid a vuestro ejército y ¡¡a por ellos!!

Y ADEMÁS,

BALLESTEROS IMPERIALES, nacieron para ser ballesteros mercenarios.

CAJA DE OGROS MERCENARIOS, unos tipos duros de verdad.

Los JINETES DE VOLAND, los CABALLEROS IMPERIALES o los CABALLEROS BRETONIANOS: ahí llega la caballería pesada.

Caja de plástico de ENANOS, los más bajitos de todos.

ARTILLERÍA A CABALLO DE BRONZINO, la artillería de los mercenarios.

CAMPAÑA NARRATIVA (Y II)

Esta es la segunda de las cinco batallas de la campaña narrativa que va a iniciarse en España. Cada escenario estará relacionado con el anterior, de forma que la victoria o la derrota en una batalla afectará a las batallas posteriores.

Juega este escenario y envíanos el formulario adjunto a Venta Directa. Cada mes, dependiendo de VUESTRO informe de batalla, sabremos quién ha ganado, lo que determinará la situación del siguiente escenario.

Cada mes, entre todas las cartas recibidas, elegiremos al azar a dos afortunados ¡que recibirán dos Kráneoz gratis!

Pero esto no es todo. La batalla final se librará en las tiendas Games Workshop y en los Puntos de Venta Oficiales el día 15 de febrero del 2001. En esta batalla final, en CADA TIENDA se entregará como premio una caja de Regimientos Warhammer a uno de los jugadores que tomen parte en la campa a.

CAPÍTULO II

¿Qué sucedió en Fuerte Magnus? Los valientes soldados imperiales (y los buenos jugadores) lucharon duro para mantener a raya el ¡Waaagh! del Kaudillo Gargamash el Rompekueyos una media de ¡seis turnos! antes de ser machacados.

¿Qué pasó con los Caballeros? ¡Una masacre!: de acuerdo con vuestros informes, sólo una media de un caballero quedó vivo para dar la noticia a la Avanzadilla, que a su vez avisó de la invasión al Conde Elector de Averland, Marius Leitdorf.

Bien hecho chicos, ahora toca la Segunda parte de la Campaña....

"¡Cargad vuestras armas de fuego! ¡Moved ese mortero detrás de los Arcabuceros! ¡Que la Milicia se sitúe en los flancos...!". El Comandante, Gran Maestre de la Orden de los Leones Rampantes, gritaba las órdenes al ejército defensor mientras iba al galope por entre las filas.

Llegó inmediatamente después de haber recibido el mensaje de encargarse de las defensas y de la salida del Paso del Fuego Negro con una tropa de ayuda formada por sus mejores caballeros.

"¡Leones! –un rugido salvaje se alzó de la masa de caballeros–, hoy cabalgaremos por la venganza y limpiaremos nuestras garras con la sangre de nuestros enemigos."

La cabeza de Justus se ha añadido al estandarte como trofeo sangriento tras la batalla.

Para este escenario deben utilizarse las reglas del Escenario 8, RETAGUARDIA. El jugador Orco cuenta con 500 puntos más que el jugador Imperial.

Por ejemplo: 1.500 puntos del Imperio contra 2.000 de los Orcos y Goblins.

El jugador del Imperio TIENE que incluir al menos una unidad de caballeros y el General TIENE que ser el Gran Maestre.

El Imperio tiene un TURNO GRATIS que ha de jugar antes del primer turno.

El jugador Orco tiene el primer turno (después del turno gratis del Imperio).

Se aplican todas las demás reglas especiales del escenario a menos que se especifique otra cosa. Se utilizarán las condiciones de victoria habituales.

Si el jugador del Imperio gana, la próxima batalla tratará de la persecución de los restos del ¡Waaagh! por parte del Imperio...

Si ganan los Orcos, la siguiente batalla tratará del sitio de las Tres Torres...

El futuro está en vuestras manos... y está escrito en sangre.

Bien, esperamos vuestros informes de batalla. Simplemente tenéis que rellenar el siguiente parte de guerra y enviarlo a Venta Directa. ¡Y, si queréis, podéis enviarnos fotografías!

CAMPAÑA NARRATIVA II BATALLA

Kaudillo Orco: .....

Nombre y apodo: .....

.....

Dirección completa: .....

.....

.....

E-mail: .....

Número de Teléfono: .....

Capitán Imperial: .....

Nombre y apodo: .....

.....

Dirección completa: .....

.....

.....

E-mail: .....

Número de Teléfono: .....

¿Sucedió algo increíble durante la batalla? ¿Qué fue? .....

.....

.....

.....

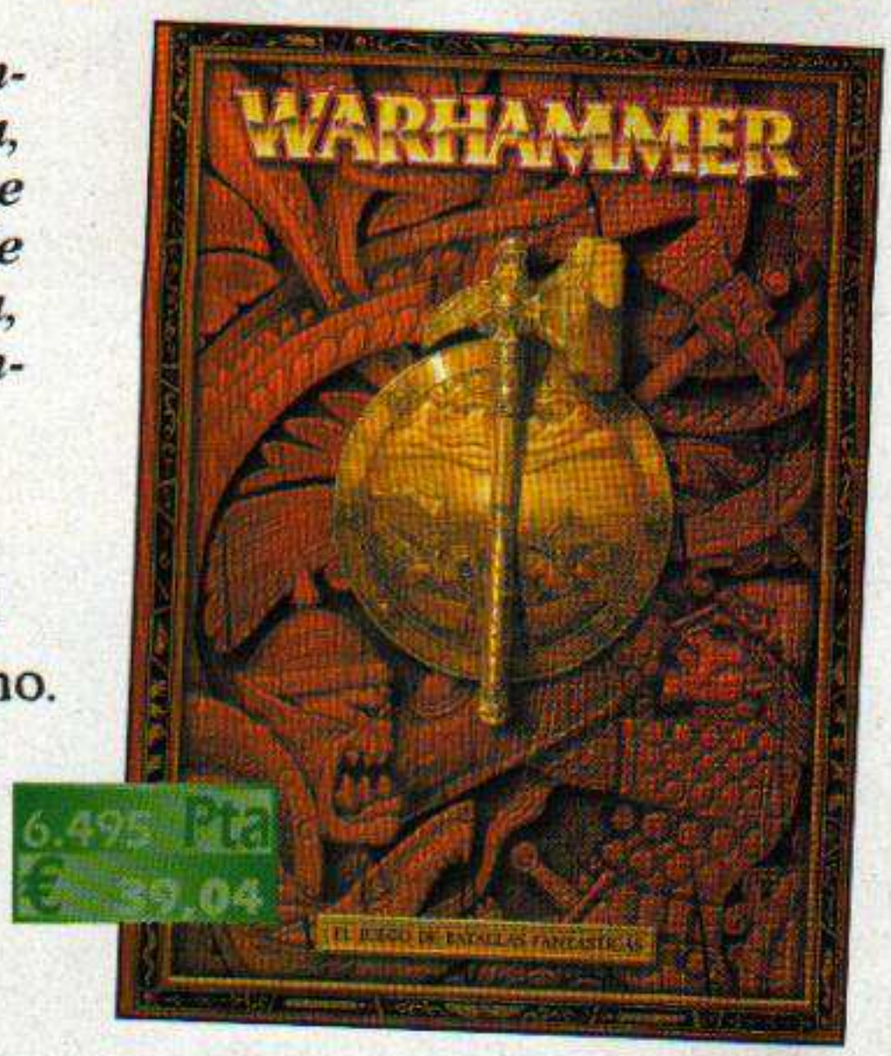
.....

.....

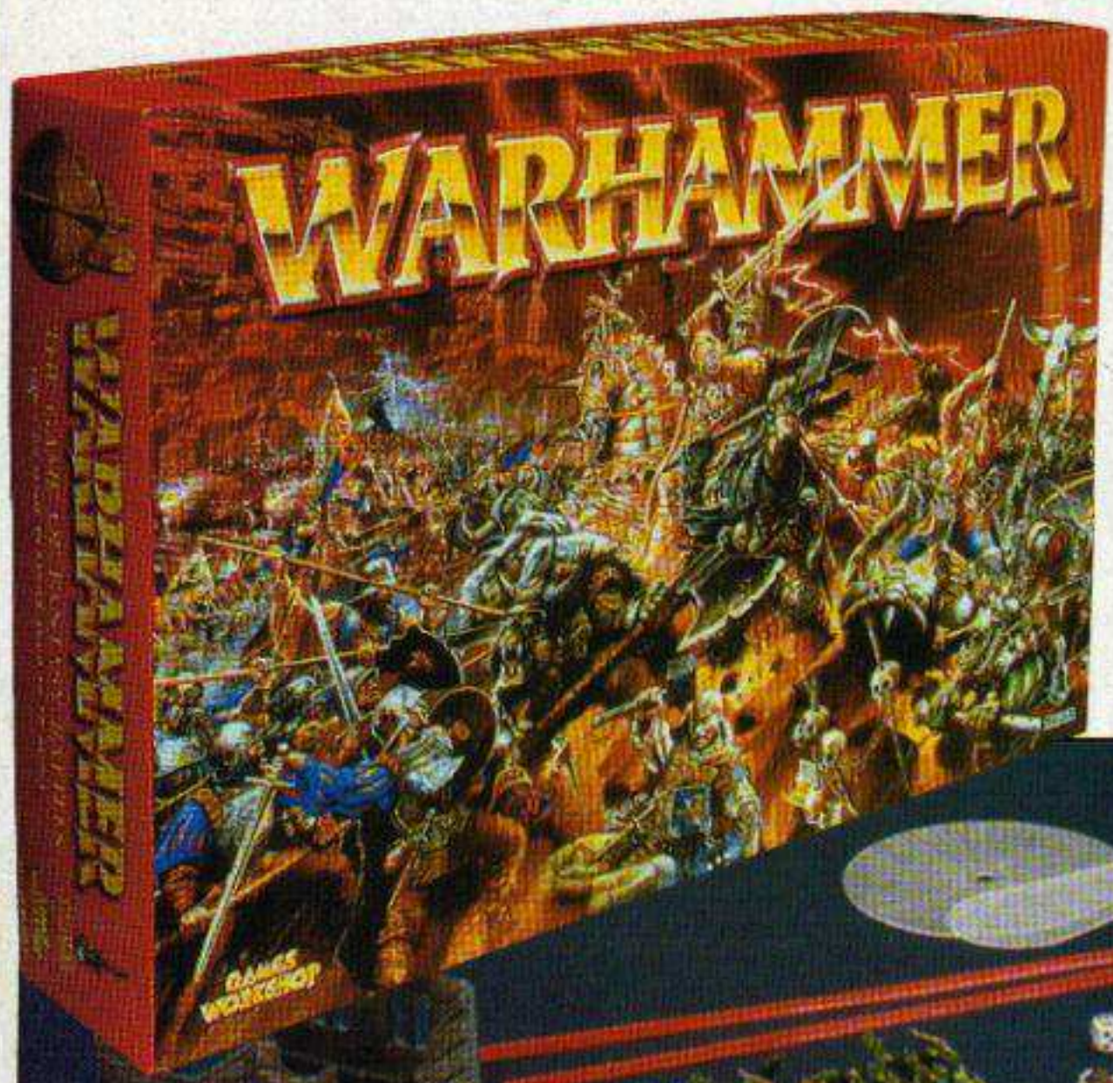
WARHAMMER

EL JUEGO DE BATALLAS FANTÁSTICAS

Estamos en una era siniestra, una era sangrienta, una era de demonios y hechicería, de batallas y muerte, una era apocalíptica que nos conducirá al fin del mundo. Y en medio de las llamas, las muertes y la rabia incontrolada, poderosos héroes luchan por sus países en un sinfín de sanguinarias acciones de gran valor.



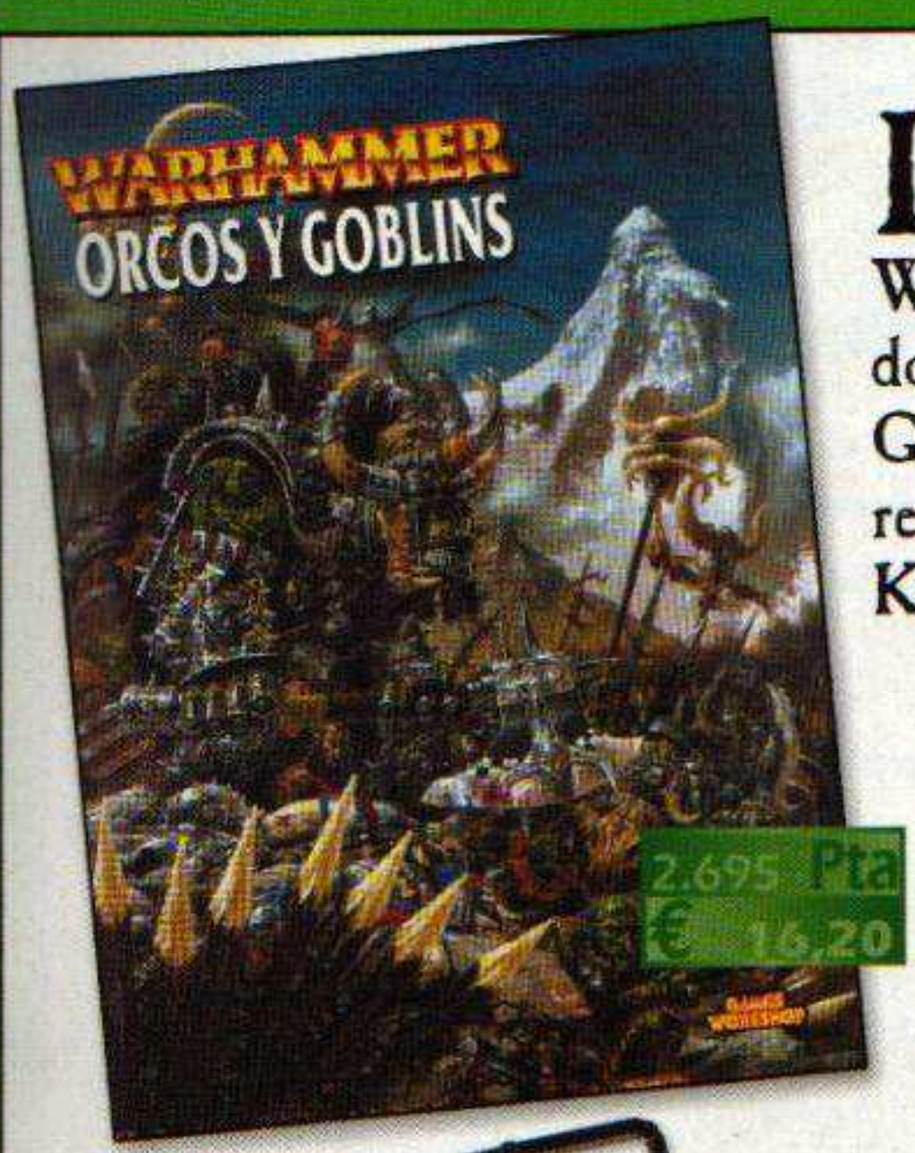
LIBRO DE EJÉRCITO CON TAPA DURA
La opción que recomendamos para el veterano.



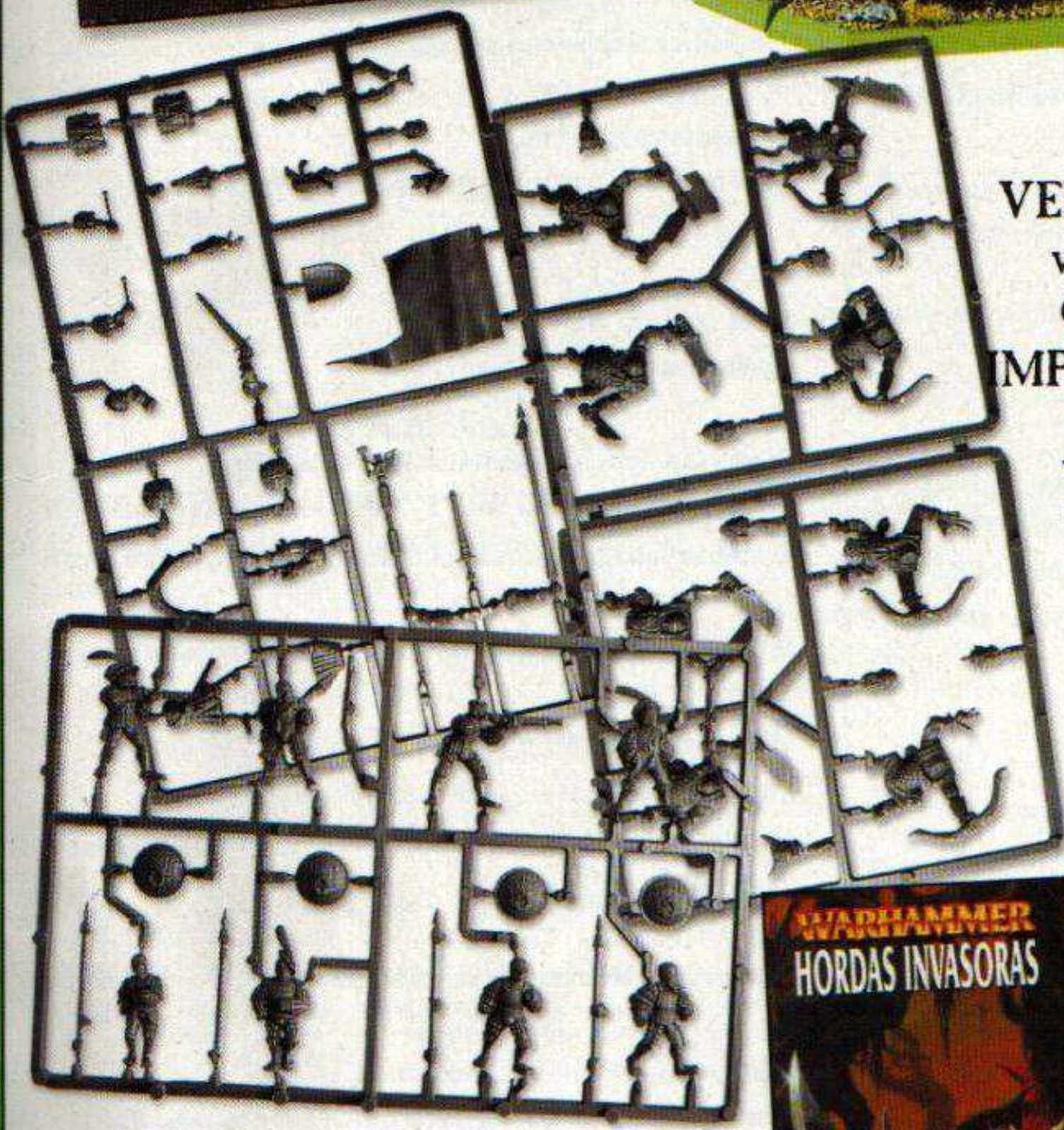
Si compras la CAJA BÁSICA DE WARHAMMER en el Servicio de Venta Directa lo recibirás en tu casa sin gastos de envío (oferta válida para España, islas incluidas)

La caja contiene:

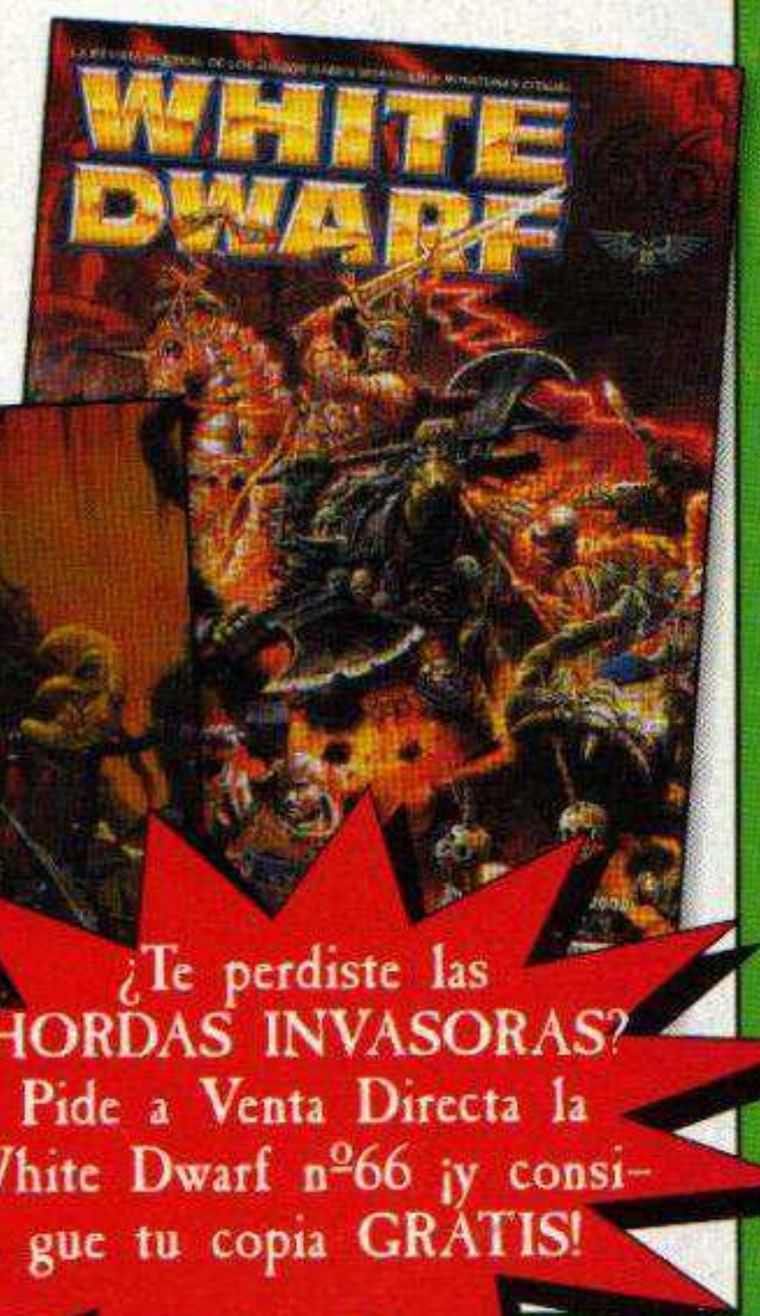
Reglamento de 288 páginas
1 Cañón Imperial
1 General del Imperio
38 Soldados del Imperio
1 Edificio en ruinas
1 Kaudillo Orco
35 Guerreroz Orcos
1 Karro de Jabalíes Orco
3 Plantillas de área de efecto
8 Dados variados
2 Reglas de plástico



Los treinta primeros que adquieran el suplemento de Ejércitos Warhammer Orcos y Goblins más dos cajas de regimiento de Orcos y Goblins a su elección recibirán, de regalo, un Karro de Jabalíes Orco.

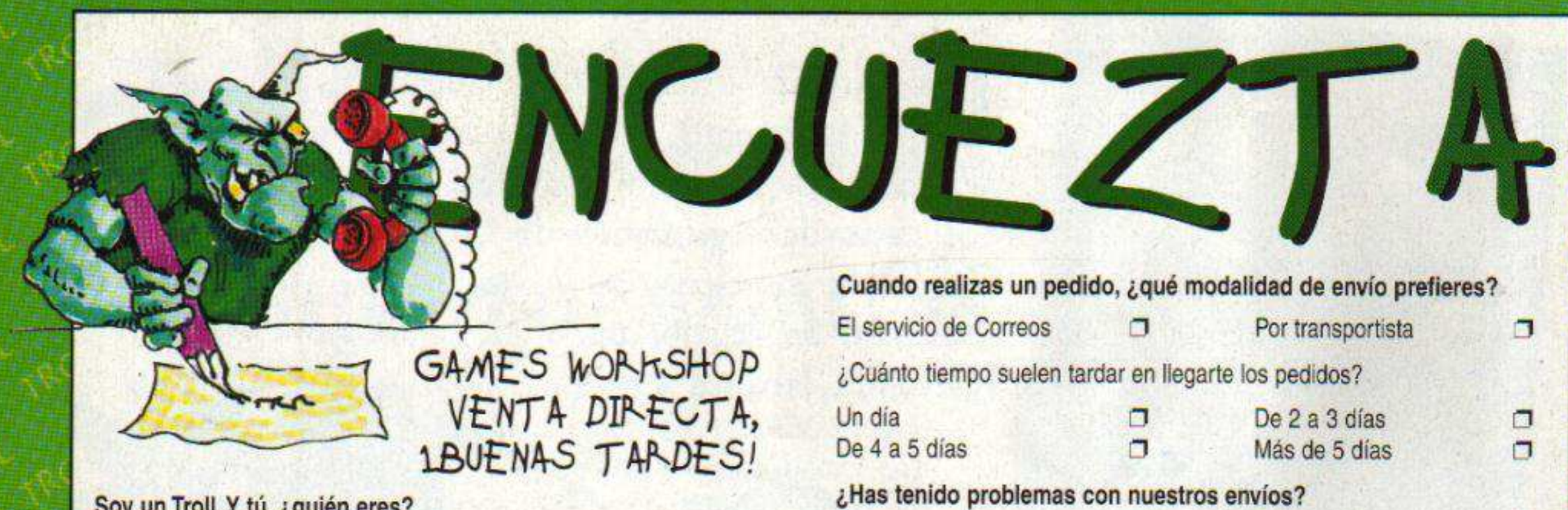


Ya están disponibles en VENTA DIRECTA las nuevas matrices de plástico de ORCOS y SOLDADOS IMPERIALES, las que aparecen en la Caja de Warhammer, por sólo 675 pesetas cada una.



¿Te perdiste las HORDAS INVASORAS? Pide a Venta Directa la White Dwarf nº66 ¡y consigue tu copia GRATIS!

El Servicio de Venta Directa dispone de una gran selección de miniaturas descatalogadas del ejército Imperial que podrás adquirir con un 50% de descuento. ¡Llama a los Trollz y pregúntales qué miniaturas tienen!



Soy un Troll. Y tú, ¿quién eres?

Nombre: .....

Calle: .....

Ciudad/Provincia: .....

Teléfono: ..... Correo Electrónico: .....

Fecha de nacimiento: _____/_____/_____

SOBRE EL HOBBY...

¿Con qué juego te iniciaste en el Universo Games Workshop?

.....

¿Dónde juegas habitualmente? (puedes elegir varias opciones)

Club ❒ Tienda Games Workshop ❒

En casa de un amigo ❒ En tu casa ❒

Trabajo/Colegio/Universidad ❒

SOBRE NUESTRO SERVICIO...

¿Cómo te pones en contacto con Venta Directa?

Fax ❒ Correo electrónico ❒ Correo ❒

Teléfono ❒ Tienda On-line ❒ Por Tienda Games Workshop ❒

Cuando realizas un pedido a Venta Directa, lo haces para...

Sólo para ti ❒ Para 1-2 personas ❒ Para 3-4 personas ❒

Para un club ❒ Para más de 4 personas ❒

¿Con qué frecuencia llamas a Venta Directa?

Una vez al mes ❒ Una vez cada quince días ❒ Otros ❒

Una vez a la semana ❒ Más de una vez a la semana ❒

¿Qué día de la semana sueles llamar?

Lunes ❒ Martes ❒ Miércoles ❒

Jueves ❒ Viernes ❒ Sábado ❒

¿Cuál es el motivo por el que sueles llamar?

Dudas sobre el reglamento ❒ Consejos de pintura ❒

Pedidos ❒ Consejos tácticos ❒ White Dwarf ❒

Novedades ❒ Eventos ❒ Otros ❒

El trato por parte del Troll que te atendió fue...

Excelente ❒ Bueno ❒ Normal ❒ Malo ❒

¿Recuerdas su nombre? .....

¿A qué hora sueles llamar a Venta Directa?

De 9 a 12 de la mañana ❒ De 12 a 4 de la tarde ❒

De 8:30 en adelante ❒ De 4 a 6 de la tarde ❒

De 6 a 8:30 de la tarde ❒

Cuando realizas un pedido, ¿qué modalidad de envío prefieres?

El servicio de Correos ❒ Por transportista ❒

¿Cuánto tiempo suelen tardar en llegarte los pedidos?

Un día ❒ De 2 a 3 días ❒

De 4 a 5 días ❒ Más de 5 días ❒

¿Has tenido problemas con nuestros envíos?

Nunca ❒ Rara vez ❒ Alguna vez ❒

Frecuentemente ❒ Siempre ❒

En caso afirmativo, ¿puedes explicarnos qué ocurrió?

.....

.....

¿Te dimos una solución satisfactoria?

Sí ❒ No ❒

SOBRE NUESTRO PRODUCTO...

¿Qué material te gustaría tener disponible en Venta Directa?

.....

.....

SOBRE LA REVISTA WHITE DWARF...

¿Estás suscrito a White Dwarf?

Sí ❒ No ❒

Si eres suscriptor, ¿sueles recibir la revista a tiempo?

Siempre ❒ Normalmente ❒ Pocas veces ❒ Nunca ❒

Si no eres suscriptor, ¿con qué frecuencia compras la White Dwarf?

Cada número ❒ Cada dos números ❒ A veces ❒

Si estás suscrito, o compras la revista, ¿cuántas personas la leen?

Sólo yo ❒ Una persona más ❒ Dos personas más ❒

Más de tres personas ❒ Un club ❒

¿Qué te parecen las ofertas de suscripción a White Dwarf?

Muy buenas ❒ Buenas ❒ Normales ❒ No me interesan ❒

¿Por qué?

.....

¿Qué oferta de suscripción te parecería interesante? (dentro de lo razonable)

.....

SOBRE NUESTRAS OFERTAS Y/O PROMOCIONES...

¿Has pedido alguna vez una Oferta o Promoción de Venta Directa que hayas leído en la White Dwarf?

Muchas veces ❒ Alguna vez ❒ Nunca ❒

¿Qué te parecen nuestras ofertas?

Muy buenas ❒ Buenas ❒ Normales ❒ No me interesan ❒

¿Por qué?

.....

.....

.....

Incursores Hombres Bestia

Por el Señor de las Sombras Tuomas Pirinen

Elección de Guerreros

Una banda de Hombres Bestia debe incluir un mínimo de 3 miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar y equipar a tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 15, aunque algunos edificios en el campamento de la banda pueden aumentar dicho límite.

Jefe Hombre Bestia: cada banda de Hombres Bestia debe incluir un Jefe, ¡ni uno más ni uno menos!

Chamán: tu banda puede incluir un solo Chamán Hombre Bestia.

Gors: tu banda puede incluir hasta tres Gors.

Ungors: tu banda puede incluir cualquier número de Ungors.

Minotauro: tu banda puede incluir un solo Minotauro.

Mastines del Caos: tu banda puede incluir hasta cinco Mastines del Caos.

Experiencia Inicial

El Jefe Hombre Bestia empieza con 20 puntos de experiencia.

El Chamán empieza con 8 puntos de experiencia.

Los Gors empiezan con 8 puntos de experiencia.

Los Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Listas de Equipo de los Hombres Bestia

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Hombres Bestia para escoger su equipo.

Lista de Equipo de los Gors

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga ..... 1ª gratis/2 co
Maza ..... 3 co
Martillo ..... 3 co
Hacha ..... 5 co
Espada ..... 5 co
Arma a dos manos ..... 15 co
Alabarda ..... 10 co

Armas de proyectiles

Ninguna

Armadura

Armadura ligera ..... 20 co
Armadura pesada ..... 50 co
Escudo ..... 5 co
Casco ..... 10 co

Lista de equipo de los ungors

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga ..... 1ª gratis/2 co
Maza ..... 3 co
Martillo ..... 3 co
Hacha ..... 5 co
Lanza ..... 5 co

Armas de Proyectiles

ninguna

Armadura

Escudo ..... 5 co

Lista de Habilidades de los Hombres Bestia

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Líder	*	-	-	*	*	*
Chamán	*	-	-	-	*	*
Gor	*	-	-	*	-	*

Héroes

1 Jefe Hombre Bestia

Reclutamiento: 85 coronas de oro

El líder de la banda de Hombres Bestia se ha ganado su posición a base de pura brutalidad. Dirige a los Hombres Bestia hacia Mordheim para reunir Piedras del Caos para colocar en su Piedra de la Manada.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	4	3	1	5	1	7

Armas/Armadura: el Jefe Hombre Bestia puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la lista de Equipo de los Gors.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero de la banda que esté a 15 cm o menos del Jefe Hombre Bestia podrá utilizar su atributo de Liderazgo en lugar del suyo propio.

0-1 Chamán Hombre Bestia

Reclutamiento: 55 coronas de oro

Los Chamanes Hombres Bestia son los profetas de los Dioses Oscuros, por lo que son los Hombres Bestia más respetados.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	4	2	3	1	7

Armas/Armadura: el Chamán Hombre Bestia puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la lista de Equipo de los Gors. No obstante, nunca utilizará armadura.

REGLAS ESPECIALES

Hechicero: un Chamán Hombre Bestia puede utilizar los Rituales del Caos tal y como se describen en la sección de magia del reglamento.

0-3 Gors

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Los Gors son el tipo más grande de Hombre Bestia, los grandes guerreros cornudos de las bandas de Hombres Bestia. Son criaturas enormes con una capacidad inhumana para resistir el dolor.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	4	2	3	1	7

Armas/Armadura: los Gors Hombres Bestia pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la lista de Equipo de los Gors.

Secuaces
(adquiridos en grupos de 1-5)

Ungor

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Los Ungors son los Hombres Bestia más numerosos. Son criaturas pequeñas y malévolas, pero muy peligrosas en grupos grandes.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	2	3	4	1	3	1	6

Armas/Armadura: los Ungors pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la lista de Equipo de los Ungors.

Mastines del Caos

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Los Mastines del Caos son criaturas parecidas a mastines descomunales y desquiciadamente peligrosas en combate.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	0	4	4	1	3	2	6

Armas/Armadura: ¡ninguna! Aparte de sus colmillos y su terrible mal humor, los Mastines del Caos no llevan armas; no obstante, luchan sin recibir ninguna penalización por ello.

REGLAS ESPECIALES

Animales: los Mastines del Caos son animales y, por lo tanto, nunca ganan experiencia.

0-1 Minotauro

Reclutamiento: 250 coronas de oro

Los Minotauros son Hombres Bestia gigantes con cabeza de toro. Son temibles y poderosos, por lo que cualquier Jefe Hombre Bestia tratará de reclutar a un Minotauro en su banda si puede.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	3	4	4	3	3	2	9

Armas/Armadura: el Minotauro puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la lista de Equipo de los Gors.

REGLAS ESPECIALES

Miedo: los Minotauros son monstruos enormes que lanzan potentes bramidos y causan miedo. Consulta la sección de psicología del reglamento para más detalles.

Sediento de Sangre: *si un Minotauro deja fuera de combate a todos sus enemigos en combate cuerpo a cuerpo, quedará sujeto a Furia Asesina si obtiene un 4+ en 1D6.*

Animal: un Minotauro es mucho más bestial que sus hermanos Hombres Bestia; por lo que, aunque puede ganar experiencia, no puede convertirse en un Héroe.

Perfil de atributos máximos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	7	6	5	5	5	6	5	10

Habilidades Especiales de los Hombres Bestia

Los Héroes Hombres Bestia pueden escoger habilidades de la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de escogerlas de las tablas de habilidades normales.

Fuerza Descomunal

El héroe Hombre Bestia tiene un tamaño enorme, por lo que puede blandir un arma a dos manos con una sola mano.

Mutante

El Hombre Bestia puede adquirir una única mutación. Consulta la sección de mutantes del reglamento para más detalles sobre sus reglas especiales.

Valentía

Inmune al miedo y al terror.

Cornudo

El Hombre Bestia posee enormes cuernos que le permiten realizar un ataque adicional con su Fuerza base en el turno en que carga.

Rugido Poderoso

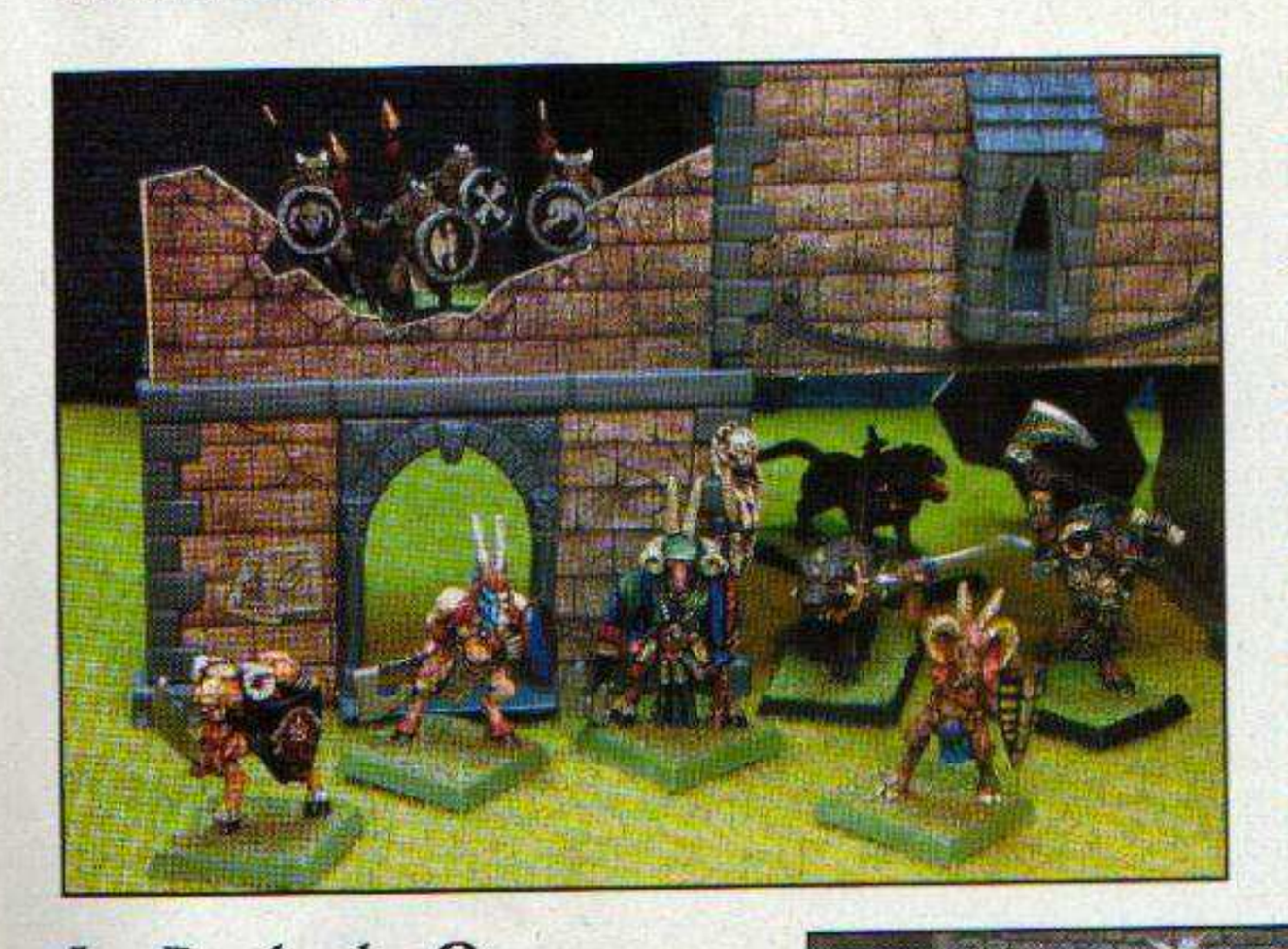
Sólo el Jefe Hombre Bestia puede tener esta habilidad, que le permite repetir cualquier chequeo de retirada no superado.

Odio a los Humanos

El Hombre Bestia se ve afectado por las reglas de odio cuando lucha contra bandas de Humanos.

Los Incursores Hombres Bestia de Mordheim, en Venta Directa. ¡¿Dønde si no?!

Cuando la Oscuridad se cierne sobre las tierras del Viejo Mundo, las criaturas del Caos salen de sus escondrijos y tratan de infestar los territorios de las criaturas del bien... ¡Progenie del Caos, ha llegado la hora de que los Hombres Bestia ronden por las calles de la Ciudad de los Condenados! ¿Quién podrá enfrentarse a ellos? Consíguelos **SÓLO** en **VENTA DIRECTA** por **3.885 Pta/23,35 €** ¡y, además, te daremos una pegatina de KRÁNEOZ, por zupuesto!



Esta banda de Hombres Bestia está compuesta por:
1 Líder Hombre Bestia (miniatura de metal)
4 Ungors (miniaturas de metal)
2 Mastines del Caos (miniaturas de metal)
y 3 Gors (miniaturas de metal) DE REGALO.

La Banda de Orcos y Goblins de Mordheim se vende sólo a través de Venta Directa. Si quieres saber más sobre esta banda de pielesverdes, llama a Venta Directa y nuestros Trolls te informarán.

"Los Humanos son débiles, los Dioses Oscuros nos llaman. Los insignificantes humanos deben morir y las piedras del Caos deben ser llevadas junto a las piedras de la manada."

Gorgor Bey, chamán de los Cráneos Horripilantes.

Las miniaturas se suministran sin pintar y sin montar. Oferta válida sólo hasta fin de existencias.

TODO LO QUE SIEMPRE HAS DESEADO...

Está predicho que se acerca el fin del tiempo. En el Norte se extiende un poder sin igual. La mano del Caos ha lanzado sobre el mundo una sombra inmensa e impenetrable que no es posible desterrar ni derrotar.

Está descrito que pronto las estrellas comenzarán a caer del cielo y las lunas se volverán rojas como la sangre. Del corazón de la tormenta surgirán los ejércitos de los Dioses Oscuros. Los patéticos príncipes y señores del mundo mortal reunirán sus insignificantes ejércitos, pero eso no les salvará: los Señores del Caos caerán sobre ellos y los aniquilarán completamente.

Es la patética vanidad de los mortales la que les hace creer que sus débiles aullidos y frágiles armas pueden detener la llegada de la Noche. Porque ya es demasiado tarde y hace eones se perdió toda esperanza. Se aproxima el momento de la Gloria Infernal y no hay nada que pueda hacerse, excepto arrodillarse ante los Dioses del Caos mientras todavía haya tiempo. Pero hay que ser rápido, pues el tiempo hasta la llegada del Caos son unos meros latidos de corazón. Con el triunfo del Caos, toda la vida se marchitará y se convertirá en una masa de aullantes almas perdidas que soportará durante toda la eternidad las formas en las que se convertirá por los caprichos de los Dioses del Caos.

Despertad mortales, pues el Reino del Caos ha comenzado.

AMPLIO SURTIDO DE:

CÁLICES

Khorne

Slaanesh

COFRES

Coffus Imperialis de Bronce

Coffus Imperialis de Obsidiana

Coffus Imperialis de Hueso

Caja de dados del Reino del Caos

Caja de dados del Reino del Caos

Caja de dados de Sangre

Caja de dados de Bronce

INSIGNIAS

Ángeles Oscuros

Ángeles Sangrientos

Lobos Espaciales

Ultramarines

Eldars Oscuros

Adepta Sororitas

CUBILETES BRETONIANOS

acabado de pizarra

acabado de barro

Si quieres más información sobre estos productos o sus precios, llama al Servicio de Venta Directa.

LLAVEROS

Khorne

Cráneo Orko

Estrella del Caos

Tiránido

Eldar

Lobos Espaciales

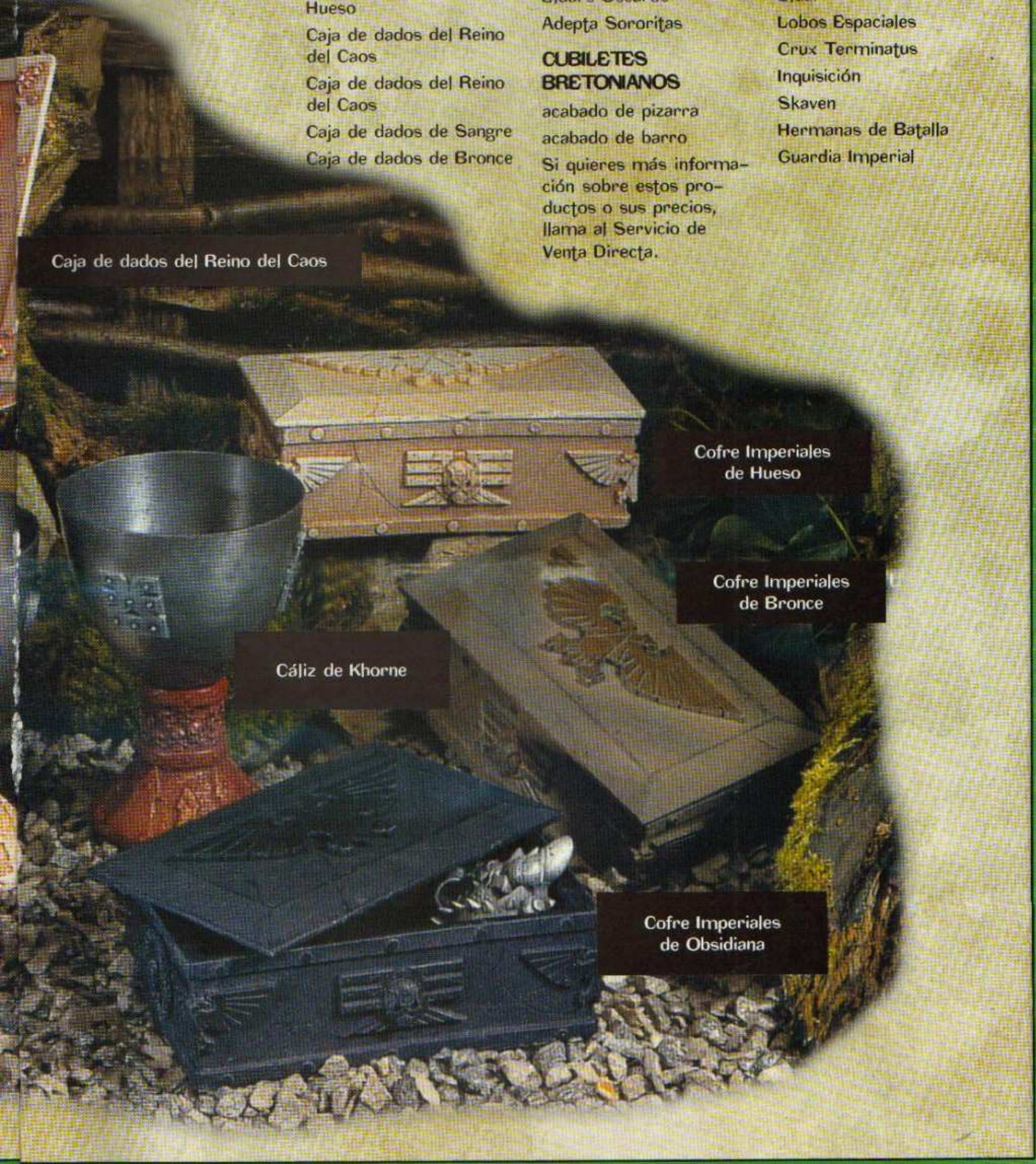
Crux Terminatus

Inquisición

Skaven

Hermanas de Batalla

Guardia Imperial

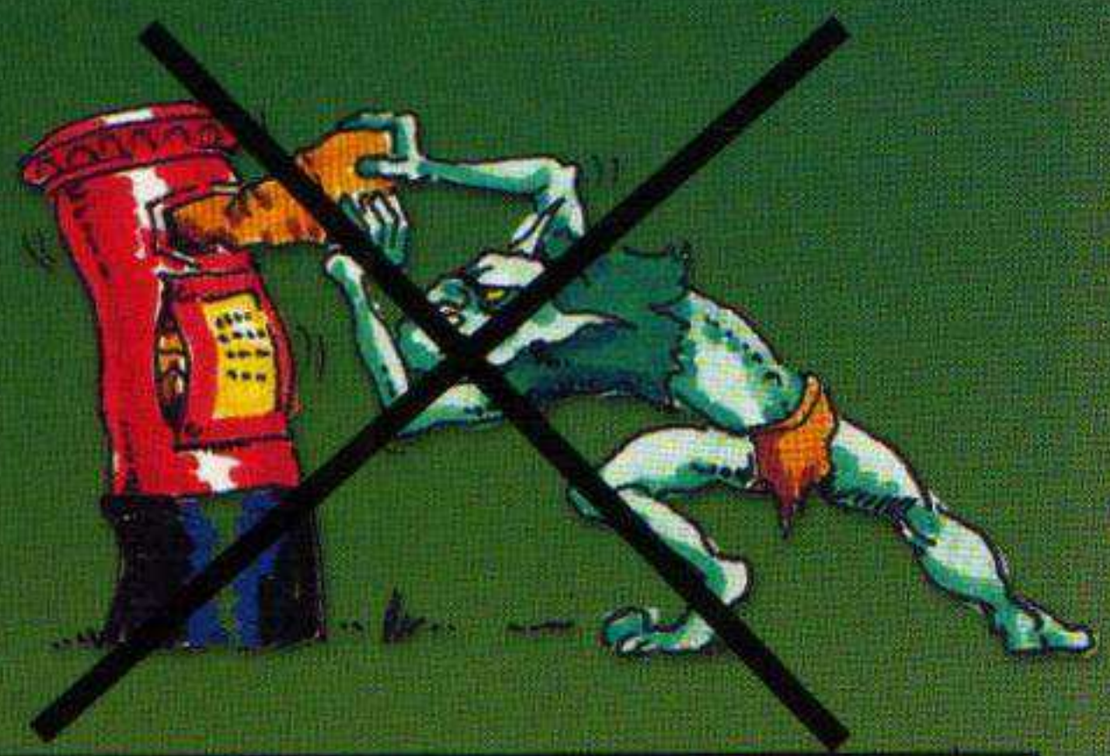


WHITE DWARF
SUSCRIBETE
MY ORDER TROLL
¡SUSCRÍBETE YA! ¡OBTENDRÁS GRANDES VENTAJAS!
No te perderás ningún número.
NO DEBERÁS PAGAR LOS GASTOS DE ENVÍO DE LOS PEDIDOS QUE REALICES A TRAVÉS DE VENTA DIRECTA.
Recibirás tu White Dwarf comodamente, en tu casa.
RECIBIRÁS UN MAGNÍFICO REGALO SEA CUAL SEA LA OFERTA DE SUSCRIPCIÓN QUE ELIJAS.
Las subidas de precio de la White Dwarf no te afectarán mientras dure la suscripción.
TE CONVERTIRÁZ EN UN AMIGO DE LOZ TROLLZ; Y NOZOTROS NO NOZ KOMEMOS A NUEZTROS AMIGOZ...
Recibirás la revista Troll gratuitamente con tu White Dwarf.
TE CONVERTIRÁS EN MIEMBRO DEL CLUB TROLL, LO QUE TE PERMITIRÁ TENER ACCESO A NUESTRAS OFERTAS ESPECIALES DE MINIATURAS DESCATALOGADAS.
Con tu suscripción te regalaremos KRANEOZ, gratis.

IMPORTANTE

A partir de noviembre, los suscriptores peninsulares recibiréis vuestro ejemplar de White Dwarf a través de MRW.

¡Sin demoras y sin pérdidas!

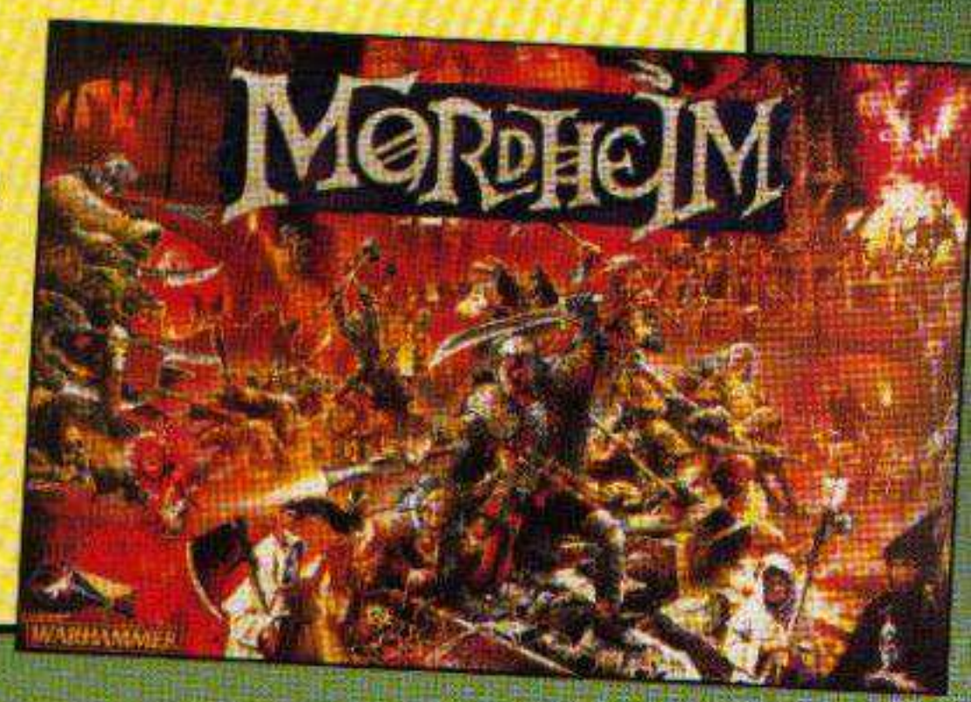


OFERTA 1

Suscríbete a **10 números por el precio de 10: 6.250 Pta (37,59 €).**

OFERTA 3

Suscríbete a **24 numeros por sólo 19.995 Pta (120,20 €)** y te regalamos **un ejemplar de Mordheim.**



OFERTA 2

Suscríbete a **12 números por sólo 7.500 Pta (45,08 €)** y llévate de regalo **una caja de miniaturas por valor de 3.195 Pta** o precio inferior.

SUSCRIPCIONES EUROPA

Suscripción por 1 año. Suscríbete a White Dwarf durante **12 números por 14.450 Pta (86,85 €)**

SUDAMERICA

Suscripción por 1 año. Suscríbete a White Dwarf durante **12 números por 20.450 Pta (122,91 €)**

NOMBRE .....

DIRECCIÓN .....

POBLACIÓN..... Código Postal:..... Teléfono: .....

Sistema de Pago: Giro Postal ☐ Visa ☐ Talón ☐

Número Tarjeta: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Fecha de Caducidad ..... Nombre del Titular .....

Firma del Titular:

ATENCIÓN: El precio de la suscripción comprende los doce números de la revista WHITE DWARF correspondientes a los doce meses siguientes. Dicha suscripción se considera irrevocable sin perjuicio del derecho del suscriptor a darse de baja durante las sucesivas anualidades. En caso de que durante la suscripción el suscriptor decidiese darse de baja, no tendrá derecho a la devolución de ninguna cantidad de dinero sin perjuicio de su derecho a seguir recibiendo la revista por el período de tiempo ya pagado.

Games Workshop Venta Directa
Motors, 300-304 - Pol. Gran Vía Sud
08908 - L'Hospitalet de Llobregat - BCN

Si no quieres estropear tu ejemplar de White Dwarf, puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.

GAMES WORKSHOP

Usa esta Hoja de Pedido para formalizar tu pedido de juegos Games Workshop y Miniaturas Citadel. Una vez hayas calculado el importe total de tu pedido, no olvides añadir los gastos de envío, que puedes consultar en el recuadro de más abajo.

VENTA DIRECTA

HOJA DE PEDIDO

DESCRIPCIÓN	PRECIO	UNIDADES	PRECIO TOTAL
Warhammer Batallas Fantásticas EJEMPLO	11.995 Pta 72,09 Euros	1	11.995 Pta 72,09 Euros